**Картотека игр:**

**для социально-личностного развития дошкольников.**

**1 «Поймай мышку»**

Цель: развивать слуховое восприятие.

Детям предлагается поймать в группе воображаемую мышь, взять ее в руки, погладить, понаблюдать за ней, попрощаться и отпустить мышку.

**2 «Колокольчик»**

Цель: развивать внимание детей.

 На первоначальном этапе воспитатель показывает детям колокольчик, предлагает послушать как он звучит. Затем постепенно вводит правило: если колокольчик зазвенит, нужно отложить все свои дела и направить внимание на воспитателя.

**3 «Руки – ноги»**

Цель: развивать внимание, сообразительность и находчивость.

 Детям предлагается выполнять простые движения по сигналу воспитателя: по хлопку поднимают руки вверх, по двум хлопкам- встают. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, их нужно опустить, а если дети уже стоят, по двум хлопкам они должны сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, воспитатель пытается сбить детей, тренируя их собранность.

**4 «Разведчики»**

Цель: развивать умение спокойно общаться друг с другом.

Каждый ребенок по сигналу, не сходя с места, находит глазами того, кто смотрит именно на него и останавливает на нем свой взгляд. Некоторое время «разведчики» остаются неподвижными, смотря друг другу в глаза. Так складываются пары, которые потом могут выполнять определенное задание.

**5 «День наступает- все оживает, ночь наступает – все замирает»**

Цель: развивать умение сотрудничать, достигать желаемого результата.

После слов «День наступает- все оживает! Участники игры движутся хаотично (бегают, прыгают и т.п.). Когда воспитатель произносит: «Ночь наступает – все замирает!» дети застывают в причудливых позах. Постепенно игра усложняется, когда задается «условие дня»: каждый участник должен совершать определенные движения в общей для всех ситуации, например: сбор урожая, зоопарк, железнодорожный вокзал и т.д. При этом дети могут объединятся в пары или небольшие группы.

**6. «Замри!»**

Цель: развить умение слушать, организованность.

 Смысл игры в простой команде воспитателя «Замри!», которая может раздаться в разные моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях.

**7 «Слухачи»**

Цель: развивать организованность, умение слушать и слышать.

Выбирается водящий (или команда из трех самых активных, разыгравшихся детей), он (они) выходят из помещения. Остальные дети загадывают слово, например «бумага», делятся на три группы (по количеству слогов в слове), выбирают известный музыкальный мотив – один на всех. Когда водящий(ие) ходит(ят) между поющими и пытает(ют)ся догадаться, какое слово было задумано.

**8 «Клеевой ручеёк»**

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть “широкое озеро”.

4. Пробраться через “дремучий лес”.

5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

**9 «Соберемся вместе»**

Цель: координировать индивидуальные действия, развивать умение устанавливать партнерские отношения в коллективе.

Участники разбиваются на небольшие группы по шесть человек. Ведущий предлагает самые разнообразные задания:

- построится в ряд с определенной нумерацией цифр; в соответствии с предложенной цветовой гаммой или цветом на одежде;

-построится в соответствии с номером дома;

- найти свой способ построения группы.

**10 «Волшебная палочка»**

Цель: формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Обычный предмет (ручка, карандаш, линейка и тд.) по общему согласию превращаются в волшебную палочку. Дети садятся или встают в круг и передают палочку друг другу в произвольном порядке или по часовой стрелке, при этом произносят фразы согласно ранее установленному правилу, например: передающий называет предмет, а принимающий – действие, которое можно совершить с ним (ковер – лежит), можно называть сказку и ее персонажей.

**11 «Кузовок»**

Цель: формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Дети садятся вокруг стола, на котором стоит корзинка. Ведущий, обращается к конкретному участнику: «Вот тебе кузовок, клади в него все что на – ок. Обмолвишься – отдашь залог». Дети по очереди говорят слова, заканчивающиеся на – ок: «Я положу в кузовок клубок и тд.»

Далее разыгрывают залоги: ведущий не глядя, достает из корзинки предмет и спрашивает: «Чей залог вынется, что тому делать?». Участники назначают каждому залогу выкуп, например: спеть песенку, попрыгать, изобразить кого- то и тд.

**12 «Туристы и магазин»**

Цель: формирование представлений ребенка о возможностях своих и сверстников.

Дети делятся на две команды: первая сооружает из стульев «автобус», вторая делает «прилавок в магазине». Воспитатель предлагает детям выбрать, какой это будет магазин – «Галантерея», «Хозтовары», «Бытовая техника» и тд., подсказывая, если нужно , что в них продается. Участники второй команды решают кто будет продавцом. Затем «продавец» выставляет свой товар – показывает каждому члену команды, какой предмет нужно изобразить и как расположиться (например, коробочка для ниток – ребенок складывает перед собой руки, показывая, что там много разноцветных ниток).

 Когда каждый участник команды займет свое место «на прилавке», воспитатель хлопает в ладоши и «товар» замирает, «магазину» подъезжает «автобус» - подходят дети первой команды. Чтобы «туристы» смогли купить «товар», они должны разгадать его: назвать, что изображает участник второй команды. Перед покупкой «турист» может попросить «продавца» показать, как тем или иным «товаром» пользоваться. Игра заканчивается, когда все «товары» раскуплены, «магазин» закрывается, «туристы» уезжают.

Затем участники команд меняются ролями.

**13 «Магазин вежливых слов»**

Цель: развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

Предварительно с детьми проводится беседа о «волшебных словах».

Воспитатель: У меня в магазине на «полке» лежат вежливые слова: благодарности (спасибо, благодарю), просьбы (прошу тебя, пожалуйста), приветствия (здравствуйте, добрый день, доброе утро), извинения (извините, простите, очень жаль) ласковые обращения (дорогая мамочка, папочка, милая мамочка, бабуля и тд.). Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы, чтобы правильно повести себя в них, по очереди подходите к «полке», покупайте у меня нужные слова.

Ситуация1.Мама принесла из магазина вкусные яблоки. Тебе очень хочется их попробовать, но мама сказала, что нужно подождать до обеда.

Как ты ее попросишь, чтобы она все – таки дала тебе кусочек вкусного яблока?

Ситуация 2. Бабушка устала и лежит на диване. Тебе очень хочется, чтобы она дочитала тебе интересную книжку. Как ты поступишь? Как ты ее попросишь?

Ситуация 3. Мама принесла из магазин твой любимый торт. Ты съел свою порцию, но тебе хочется еще. Что ты будешь делать?

Ситуация 4. Утром вся семья собралась за завтраком. Ты встал, умылся, причесался, оделся и пришел на кухню. Как ты себя поведешь? Что скажешь?

**14 «Слепец и поводырь»**

Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончанию игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

**15 «Волшебные водоросли»**

Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

**16 «Вежливые слова»**

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

**Упражнение предназначено для снятия напряжения, эмоционального раскрепощения детей.**
**Упражнение «Нос к носу»**

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладошка к ладошке», «Коленка к коленке», « Ухо к уху» и т.д.

 **Разминка «Ласковое приветствие»**

Ведущий предлагает, передавая « волшебную палочку» по кругу ласково здороваться со своим соседом. Например, «Здравствуй Сашенька» или «Привет котёнок»…При этом ведущий напоминает детям о том, что когда мы здороваемся с человеком, мы смотрим ему в глаза.

**Разминка «Паровозик»**
Участники сидят в кругу. Ведущий двигается вокруг детей, имитируя движение паровозика. Затем останавливается возле кого-нибудь и говорит: «Здравствуй,… Поехали со мной». Ребёнок, которого выбрали, становится впереди. игра продолжается до тех пор, пока в «паровозик»не соберутся все дети.

 **Игра « Дотронься до…»**

Все играющие расходятся по команде. Ведущий говорит: «Дотронься до того, у кого длинные волосы» или «Дотронься до того, кто самый маленький» ит.д. Все участники должны быстро сориентироваться, обнаружить у кого есть названный признак и нежно дотронуться.

 **Игра «Липучки»**

Все дети передвигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются пытаются поймать сверстников. При этом припевают (приговаривают): «Я - липучка – приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей «липучей» компании. Затем они вместе ловят других детей.

 **Игра «Змея»**

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

 **Разминка «Дружба начинается с улыбки»**

Сидящие в кругу дети берут за руки друг друга, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую и ласковую улыбку.

**Упражнение «Комплименты»**

Сидя в кругу дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу нужно сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимен ребенок, кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

 **Игра «Поварята»**

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот.  Каждый участник придумывает,  каким фруктом он будет (яблоко, вишня, груша) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или  сделать винегрет.

**Игра « Ветер дует на…»**

Ведущий начинает игру  словами «Ветер дует на…» . Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте.  «Ветер дует на того, у кого есть…сестра», «кто любит сладкое» итак далее...

**Игры на развитие коммуникативных навыков для детей**

**«Я и моё тело»**

**Игра « Путаница»**

Игра для нескольких детей, Они встают в круг, закрывают глаза и, вытянув вперед руки, сходятся в центре, Правой рукой каждый берет за руку любого другого ребенка, левая оставлена для того, чтобы за нее кто-то взялся. После этого все открывают глаза, взрослый помогает детям в том, чтобы за одну руку взялся только один ребенок, Таким образом образуется путаница, Задача детей- распутаться, не отпуская рук.

В этой игре хорошо использовать веселую, бодрящую музыку.

**Игра « Медвежата»**

Ребенок превратился в маленького медвежонка. Он лежит в берлоге, Подул холодный ветер и пробрался в берлогу, Медвежонок замерз, Он сжался в маленький клубочек- греется, Стало жарко, медвежонок развернулся и зарычал.

Взрослый рассказывает ребенку про медвежонка, а тот изображает его движения, упражнение направлено на мышечное расслабление.

**Игра « Насос и мяч»**

Игра может проводиться в группе и индивидуально, Один из участников становится насосом, другие мячами Сначала « мячи» стоят, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, Корпус наклонен вперед, голова опущена. Когда насос начинает надувать мячи, сопровождая свои действия звуком, дети начинают распрямляться, надувают щеки и поднимают руки, Мячи надуты. Ведущий натягивает шланг насоса из мячей, Дети издают с силой звук « ш-ш-ш», возвращаясь в исходное положение.

**Игра« Белые медведи»**

Игра групповая, Условно обозначается берлога, в которой будут жить медведи., Двое детей берутся за руки это медведи. Со словами « Медведи идут на охоту», они берут, стараясь окружить и поймать других участников игры, Потом медведи ложатся спать и снова идут на охоту, Игра продолжается до тех пор , пока не останется один непойманный ребенок.

Эта игра также способствует снятию мышечного напряжения, стимулированию активности и развитию навыков совместных действий.

**Игра« Походки»**

Ребенку предлагается изобразить походки различных людей и животных, например походить как маленький ребенок, как клоун в цирке, как лев, как котенок, и т.п. Варианты походок ребенок может придумывать сам.

Возможен другой вариант этой игры, когда другие дети по походке стараются угадать, кого хотели изобразить.
**Игры на развитие коммуникативных навыков**

**( уважения, общения)**

**Вежливые слова**

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).
**Игры-ситуации**

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций, например, ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
**Пресс-конференция**

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.
**Рассказ по кругу**

Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: “Сегодня выходной день и ...” его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.
**Волшебные водоросли**

Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.
**Изобрази пословицу**

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

“Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты”

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

“**Магазин игрушек»**

Цель: развить умение выполнять различные роли, учить оценивать эмоциональное поведение партнёров по общению.

Дети делятся на покупателей и игрушки. Дети-покупатели отходят в противоположный конец комнаты, дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полках в магазине. Продавец подходит к каждому ребёнку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Покупатель должен отгадать игрушку, которую ему показывают. Кто не угадает, уходит без покупки.

**«Ищем клад»**

Цель: развить умение согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей; учить помогать и поддерживать тех, с кем общаешься; формировать умение применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач.

Эта игра включает в себя две части. Первая часть способствует развитию доверия детей друг к другу и помогает им лучше осознать и понять себя и своих товарищей. Воспитатель просит детей разбиться на две команды несколько необычным способом, по цвету волос – тёмные и светлые.

Во второй части игры детям говорится о том, что сейчас каждая команда начнёт искать “клад”, спрятанный в комнате. Для этого детям предлагается план комнаты с отмеченным местом, где спрятан клад.

**«Скульпторы»**

Цель: развить умение согласовывать свои мнения, желания с партнёром по общению; учить применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач.

Игра проводится на занятии по лепке.

Все дети “скульпторы”. Играют в парах. Каждый лепит из пластилина свою поделку. Затем дети меняются поделками, для того чтобы другой “скульптор” добавил свои элементы в поделку партнёра. Потом ребята рассказывают друг другу, правильно ли был понят их замысел и что каждый из них на самом деле хотел изобразить.

**«Близнецы»**

Цель: развить умение ориентироваться в собственных вкусах и желаниях, устанавливать сходство с различными партнёрами по тому или иному признаку.

Воспитатель предлагает нарисовать на маленьком листе бумаге то, что дети любят (из еды, из занятий, из игрушек и т.д.). По сигналу воспитателя дети бегают по группе, по сигналу “Найди друга” - ищут пару – того, с кем совпадают вкусы, интересы. Игра заканчивается тем, что пара (или группа) детей с помощью жестов показывает, что их объединяет.
**«Пойми меня»**

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

**«Разговор через стекло»**

Цель: развить умение мимику и жесты.

Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.
**«Подарок на всех»**

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

**«Без маски2**

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем.

Вот примерное содержание незаконченных предложений:

“Чего мне по-настоящему хочется, так это...”;

“ Особенно мне не нравится, когда...”;

“Однажды меня очень напугало то, что...”;

“Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно. Я...”.
**«Моё настроение»**

Цель: развить умение описывать своё настроение, распознавать настроение других.

Детям предлагается поведать остальным о своём настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, состоянием, можно показать его в движении – всё зависит от фантазии и желания ребёнка.

**«Астрология»**

Цель: развить умение ориентироваться в окружающих людях и учитывать особенности поведения партнёра в различных коммуникативных ситуациях.

Игровое правило: называть товарища только после соответствующей характеристики.

Варианты: дети могут самостоятельно составить характеристики, описывая внешний вид, любимые занятия, как относятся к делу, к друзьям.

**«Оживи маску»**

Цель: развить умение понимать настроение другого человека, прогнозировать и предвидеть то или иное настроение.

Каждому ребёнку раздаются маски-настроения. Ребёнок должен рассказать, что вызвало то или иное настроение. Поощряются реальные и фантастические сюжеты.

Варианты игры: детям предлагается придумать ситуацию, которая вызвала бы противоположное настроение.

**Игры на развитие коммуникативных навыков для детей с агрессивным поведением**

Игра «Сотворение чуда»

*Цель:*развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.
*Необходимые приспособления:*«волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.
*Описание игры:*дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могут тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», — или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).
*Комментарий:*эгоцентризм — одна из характерологических особенностей детей-дошкольников. Им не свойственно сильно переживать по поводу чувств другого. Поэтому развитие эмпатий и децентрации, умения понять чувства другого, посочувствовать ему — одна из основных задач в воспитании дошкольников.

Игра «Зоопарк»

*Цель:*развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.
*Описание игры:*интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.
*Комментарий:*нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

Игра «На мостике»

*Цель:*развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.
*Описание игры:*взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30—40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступать через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».
*Комментарий:*приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

Игра «Дотронься...»

*Цель:*развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.
*Необходимые приспособления:*игрушки.
*Описание игры:*дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «дотронься до... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т д.)» – Кто не нашел необходимого предмета — водит.
*Комментарий:*игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием, с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

Игра «Обзывалки»

*Цель:*развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.
*Необходимые приспособления:*мячик.
*Описание игры:*детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необидными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка — морковка» и т. д. Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка — солнышко», — и т. д.
Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.
*Комментарий:*перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

Игра «Ладонь в ладонь»

*Цель:*развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.
*Необходимые приспособления:*стол, стулья и т. д.
*Описание игры:*дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.
*Комментарий:*в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя.
Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

**Игры на развитие умения активно слушать**

**Что случилось?**

Оснащение: магнитная доска, магниты; картинки: веселый крокодил, грустный львенок, злой (сердитый) мышонок, испуганный слоненок, обижен­ный пингвин, удивленный филин .

Описание упражнения-Один из детей - водящий, остальные - «наблюдате­ли» и «советчики».

Педагог предлагает водящему выбрать любую кар­тинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

* Кто это?
* Какое у него настроение?
* Какие чувства (эмоции) он испытывает?
* Почему? Что с ним случилось?
* Что ты ему посоветуешь?

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновля­ется

**Пантомимические этюды**

**Собери чемодан.**

Описание упражнения. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник»и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.

**Эхо.**

Описание игры

Первый вариант. Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

Второй вариант. Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды –соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

**Взаимное цитирование.**

Описание игры. Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой ,называя кого –нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого –нибудь другого, например,: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя ,например, глядя куда-то вверх.

**Почта.**

Описание игры. Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий: Динь – динь – динь.

Дети: Кто там?

Ведущий: Почта.

Дети: Откуда?

Ведущий: Из Рязани.

Дети: А что там делают?

Ведущий: Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

**Кто ты?**

Описание игры.

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них ,игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например ,водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает :

- Кто ошибается,

Тот попадается!

Кто засмеётся, тому плохо придется!

Далее следует диалог, например:

- Кто ты ?

- Метла.

- А что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- А на чем ты приехал в детский сад?

- На метле. И так далее.

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся ) , водящий меняется.

**Что в сундучке?**

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Описание игры. Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет.

С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке , становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.
**«Картинная галерея.»**

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Описание игры. Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит

-Все картины хороши,

Но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину , становится водящим, игра возобновляется.

**«Азбука почемучек».**

Оснащение: алфавит.

Описание игры. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг. Педагог говорит

- Вам нужно задать вопрос так, чтобы первое слово вашего вопроса начиналось с одной из букв алфавита. Задавать вопросы будем по очереди. Участник, который собьется или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например :

А: абрикос – это фрукт или овощ?

Б: банан, какого цвета? И т.д.

**«Интервью»**

Оснащение : микрофоны (по количеству пар участников)

Описание игры. Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты» ,другая –«журналисты»

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например : Город, в котором я живу»

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?

Педагог выступает в роли наблюдателя.

Выигрывает пара, которая ,по мнению большинства детей ,наиболее удачно сыграла свои роли. Оценивается степень внимания к партнеру, культура общения, артистизм.

**«Пум –пум - пум.»**

Описание игры. Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит :

*- Сейчас мы поиграем в игру «Пум – пум – пум» . «Пум – пум –пум» - так мы будем называть любой загадочный предмет.*

Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например :

*- Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?*

*- Для чего «Пум – пум –пум» нужен ?*

*- Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?*

И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

Ребенок, который первым назовет загадочный предмет, становится водящим, игра возобновляется.

**Игра «Скажи по –другому.»**

Оснащение: фишки.

Описание игры. Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Я буду произносить предложения , в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

*- Девочка торопиться в школу:*

*- Мама смотрит в окно:*

*- Вчера Толя был грустным;*

*- Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.*

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

**«Слушай и повторяй.»**

Описание упражнения**.**С помощью считалки выбирается водящий. Педагог произносит какую – нибудь фразу , после чего водящему нужно передать услышанное остальным участникам, но другими словами.

Например , педагог говорит:*- Я прочитаю вам замечательный рассказ про муравьишку –путешественника.*

Водящий может перефразировать это предложение так :

- Воспитатель(имя –отчество)прочитает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.